

TEMPORALITÉS ET IMAGINAIRES DU JEU

COLLOQUE INTERDISCIPLINAIRE



9-10 JUIN 2021

AMPHITHÉÂTRE 3, BÂTIMENT SIMONE VEIL

CAMPUS DU SAULCY, METZ

aion-project.org

INSCRIPTION EN PRÉSENTIEL PAR MAIL



u2l.fr/colloque-jeu-9-juin

u2l.fr/colloque-jeu-10-juin

À propos du programme Aion

Ce colloque s'inscrit dans le cadre du programme de recherche Aiôn, plus précisément intitulé Socio-anthropologie de l'imaginaire du temps. Le cas des loisirs alternatifs. Ce programme est financé par l'Agence nationale de la recherche et piloté par Audrey Tuaille Demésy.

Aiôn est un terme issu de la philosophie antique qui désigne le temps cyclique, par opposition à Chronos (le temps physique) et à Kairos (le temps métaphysique). Alors que nos sociétés contemporaines fonctionnent selon le modèle d'un temps unidirectionnel (Chronos), le cas des loisirs dits « alternatifs » permet de porter une attention spécifique au temps d'Aiôn.

À partir d'une approche pluridisciplinaire de la recherche, les membres d'Aiôn cherchent à produire une réflexion scientifique autour des mécanismes de création et d'utilisation de l'imaginaire par les acteurs sociaux lors de diverses situations ludiques, sportives ou culturelles, en particulier lorsque celles-ci relèvent du champ des sous-cultures ou des contres-cultures.

Les travaux issus d'Aiôn ont ainsi pour ambition de renouveler les approches de l'imaginaire afin de rendre cette notion opératoire pour l'analyse du social, notamment en ce qui concerne les loisirs alternatifs et les cultures de résistance. Plus encore, il s'agit de faire dialoguer cette notion d'imaginaire avec celles de temps et de temporalités, en soulignant à quel point les pratiques de loisirs s'écartant du mainstream traduisent un rapport au temps cyclique qui s'articule avec diverses formes d'imaginaire.

Mis en place en collaboration avec le Centre de Recherche sur les Médiations (Crem) et le Groupement d'Intérêt Scientifique (GIS) « Jeu et Sociétés », le colloque « Temporalités et Imaginaires du jeu » aborde ces thématiques de recherche par le prisme des constructions et appropriations de mondes ludiques. L'enjeu de ces deux journées est de mieux comprendre les multiples liens entre jeux, temporalités et imaginaires, en abordant à la fois les jeux comme structures et dispositifs, ainsi qu'en tant que pratiques de réception comme de conception, de distribution et de circulation.

Comités de pilotage, scientifique et d'organisation

Comité de pilotage

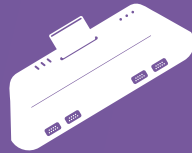
Rémi Cayatte – Certop, Université Toulouse III – Paul Sabatier
Laurent Di Filippo – Crem, Université de Lorraine
Audrey Tuaille Demésy – C3S, Université de Franche-Comté

Comité d'organisation

Rémi Cayatte (responsable)
Laurent Di Filippo
Sébastien Genvo – Crem, Université de Lorraine
Stéphane Gorla – Crem, Université de Lorraine
Audrey Tuaille Demésy

Comité scientifique

Fanny Barnabé – Liège Game Lab, Université de Liège
Julien Bazile – Crem, Université de Lorraine
Maude Bonenfant – Homo Ludens, Université du Québec à Montréal
Manouk Borzakian – Membre du projet Aiôn
Olivier Caïra – Centre Pierre Naville, Université Paris-Saclay
Julie Delbouille – Liège Game Lab, Université de Liège
Bruno Dupont – Liège Game Lab & CEA, Université de Liège
Laurent Sébastien Fournier – Idemec, Université d'Aix-Marseille
Esteban Giner – Crem, Université de Lorraine
Guillaume Grandjean – Crem, Université de Lorraine
Roberte Hamayon – CNRS, GSRL
Pierre-Yves Hurel – Liège Game Lab, Université de Liège
Thomas Morisset – Centre Victor Basch, Sorbonne Université
Thibault Philipette – LABJMV, Université Catholique de Louvain
Mathieu Triclot – Recits, Université de technologie de Belfort Montbéliard
Thierry Wendling – CNRS, LAHIC-IIAC



PROGRAMME DU MERCREDI 9 JUIN

9 h 00 – 9 h 15

Mots d'accueil et de bienvenue

Jacques Walter

(Directeur du Crem, Université de Lorraine)

Audrey Tuailon Demésy

(Responsable ANR Aiôn, C3S, Université de Franche-Comté)

Sébastien Genvo

(Co-responsable de l'équipe Pixel du Crem, Université de Lorraine)

9 h 15 – 9 h 30

Introduction du colloque

Rémi Cayatte

(Certop, Université Toulouse III-Paul Sabatier)

Laurent Di Filippo

(Crem, Université de Lorraine)

Audrey Tuailon Demésy

9 h 30 – 10 h 30

Conférence plénière

Discutant : **Laurent Di Filippo**

Thierry Wendling, *La perpétuelle lutte des temps*

(LAHIC-IIAC, CNRS-EHESS)

Pause café

11 h 00 – 12 h 30

Session 1 : Temps cycliques et immersions ludiques

Modérateur : **Sébastien Genvo**

Paul Luciani, *Jeu et répétition : scander le temps pour s'en évader ?*
(Idemec, Aix-Marseille Université)

Laura Goudet, *De Mortal Kombat à Animal Crossing : les narrations en rhizomes* (Eriac, Université de Rouen-Normandie)

Alice Dionnet, *Life Is Strange : une étude du rewind à l'aune de la théorie des mondes possibles*
(Polen, Université d'Orléans)

Pause repas

14 h 00 – 15 h 30

Session 2 : Sports et loisirs : temps du jeu, temps de la compétition

Modératrice : **Audrey Tuailon Demésy**

Orlane Messey, *D'un lifestyle au pacte ludique : le jeu des imaginaires dans le roller derby*
(C3S, Université de Franche-Comté)

PROGRAMME DU MERCREDI 9 JUIN

Emilio Frignati et Sophie Chevalier,

Résultats des courses : pratiques sportives et imaginaire du déclin des courses de lévriers en France
(LAS, EHESS/HM, Université de Picardie Jules Verne)

Inigo Atucha, *Registres de temporalité, imaginaire historique et représentations du jeu d'échecs dans le Libro del ajedrez, dados y tablas d'Alphonse de Castille*
(Université de Fribourg)

Pause café

16 h 00 – 18 h 00

Session 3 : Explorations et imaginaires culturels

Modérateur : **Laurent Di Filippo**

Sébastien Wit, *L'archéo-ludie : le cas de la complétion des mondes ludiques*
(CERCLL, Université de Picardie Jules Verne)

Martin Ringot et Esteban Giner, *Comment les mécaniques vidéoludiques liées aux compagnons animaliers modifient-elles le rapport au temps et à l'espace ? Le cas du cheval comme modalité de déplacement*
(Caer, Aix-Marseille Université/Crem, Université de Lorraine)

Rosane Lebreton, *L'expérience architecturale vidéoludique : une temporalité hybride*
(Ensapl, Universités de Liège et Lille)

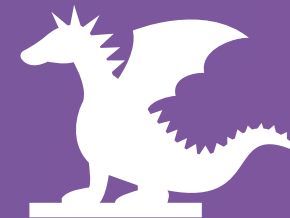
Quentin Barrois, *De l'esthétique des ruines à l'espace historique artificiel : les strates temporelles de Guild Wars 2*
(Accra, Université de Strasbourg)

18 h 15 – 19 h 30

Présentation du prototype de spectacle-jeu vidéo « Les Runes d'Odin »

Présentateur : **Matthieu Epp**
(Conteur, Compagnie Rebonds d'histoires)

Fin de la journée



PROGRAMME DU JEUDI 10 JUIN

10 h 30 – 12 h 00

Session 4 : Rythmer le temps : imaginaires de la culture populaire

Modérateur : **Rémi Cayatte**

Hélène Sellier, *Temporalité sérielle et expressivité vidéoludique : transformation de l'imaginaire social ?*

(Lisaa, Université Paris-Marne-la-Vallée)

Charles Meyer, *Stanley, le donjon et le demiurge : persistance et évolution de la figure vocale vidéoludique du narrateur masculin*
(Acte, Université Paris I Panthéon-Sorbonne)

Cédric Maiore, *La représentation vidéoludique du football : temporalités du jeu dans le jeu*
(Marge, Université Lyon III)

Pause repas

14 h 00 – 15 h 30

Session 5 : Les acteurs en jeu : temps sociaux des pratiques ludiques

Modérateur : **Esteban Giner**

Gabrielle Lavenir, *Temps pour soi, temps perdu, temps investi : les jeux vidéo au grand âge*

(Technoculture, Arts and Games, Université Concordia de Montréal)

Romain Vincent, *Temps du jeu, temps de la classe : rejouer le passé en cours d'Histoire*

(Experice, Université Paris XIII)

Quentin Bazin, *Créativités ludiques et imaginaires bruts*
(IrPhil/Litt&Arts, Université Lyon III)

Pause café

PROGRAMME DU JEUDI 10 JUIN

16 h 00 – 17 h 30

Session 6 : Dispositifs techniques et temporalités d'usage

Modérateur : **Stéphane Gorla**

Boris Krywicki, « *Déterrer* » *les jeux vidéo : les explorations des journalistes spécialisés à rebours de la temporalité industrielle*
(Liège Game Lab, Université de Liège)

Pauline Lefebvre, Elsa Maury, Nicolas Prignot, *Multiplier les possibles : outiller l'imaginaire par le jeu*
(Æ Coop, Université libre de Bruxelles/Æ Coop, Université de Liège/Æ Coop, Université libre de Bruxelles)

Yannick Rochat et Pierre-Yves Hurel, *DAI Imagination Machine et Smaky : historiographie comparative de deux micro-ordinateurs belge et suisse*
(Unil Gamelab, Université de Lausanne/École Polytechnique Fédérale de Lausanne/Liège Game Lab, Université de Liège)

Fin du colloque

Accès en ligne

Page web : aion-project.org/blog/?page_id=471

Pour participer au colloque en présentiel (places limitées)

Veuillez envoyer un mail à : laurent.di-filippo@univ-lorraine.fr

Informations et contacts

Veuillez envoyer un mail à : colloque-jeu-imaginaire@framalistes.org

CREM
UNIVERSITÉ DE LORRAINE
UFR SHS-METZ – BP 60228
57045 METZ CEDEX, FRANCE
TÉL. : + 33 (0)3 72 74 83 35
CREM-CONTACT@UNIV-LORRAINE.FR

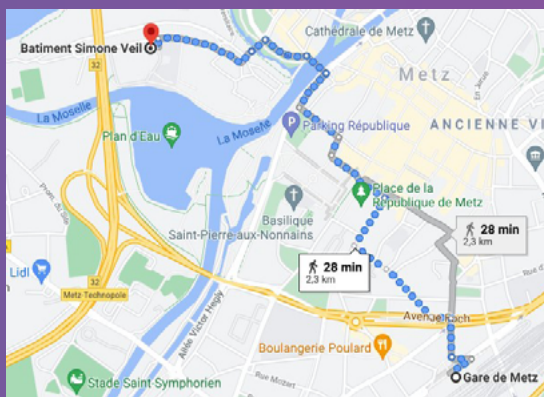
crem.univ-lorraine.fr

CERTOP
UNIVERSITÉ TOULOUSE – JEAN JAURÈS
MAISON DE LA RECHERCHE
5 ALLÉE ANTONIO MACHADO, BÂTIMENT B-26
F-31058 TOULOUSE CEDEX 9 FRANCE
TÉL. : +33 (0)5 61 50 37 64
PHILIPPE.LEMISTRE@UNIV-TLSE2.FR

certop.cnrs.fr/

C3S
31 CHEMIN DE L'ÉPITAPHE
25000 BESANÇON
CAROLE.BONNAMIN@UNIV-FCOMTE.CFR

laboratoire-c3s.fr/



REVUES

Pratiques

<https://journals.openedition.org/pratiques/>

Questions de communication

<https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/>

DICTIONNAIRE

Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics

<http://publictionnaire.huma-num.fr/>